

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji model pengukuran, model struktural dan pengujian hipotesis menggunakan SmartPLS 3, diperoleh hasil H1, H2 dan H3 dalam skripsi ini diterima. H1 menyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara *Use* dan *User Experience*. *Use* mencakup indikator seperti kemudahan penggunaan, akses cepat dan jelas ke fitur-fitur aplikasi, serta kemudahan dalam menemukan fitur-fitur dalam aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi pengguna tentang kegunaan aplikasi (*Use*) berpengaruh signifikan terhadap pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi iPusnas. Berdasarkan hasil uji, hipotesis pertama (H1) dalam skripsi ini diterima. H2 menyatakan *Feel* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap *User Experience*. *Feel* mencakup perasaan pengguna terhadap aplikasi, mencakup indikator tampilan yang menarik dan keamanan data pengguna. Berdasarkan hasil uji, hipotesis kedua (H2) dalam skripsi ini diterima. H3 menyatakan *Think* berpengaruh signifikan terhadap *User Experience*. *Think* mencakup persepsi pengguna tentang manfaat dan nilai yang diberikan oleh aplikasi, seperti fitur-fitur lengkap dan bermanfaat serta persepsi manfaat yang dirasakan pengguna. Berdasarkan hasil uji, hipotesis ketiga (H3) dalam penelitian ini diterima.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa aspek kegunaan (*Use*), perasaan (*Feel*), dan pemikiran (*Think*) pengguna berkontribusi secara signifikan terhadap pengalaman pengguna (*User Experience*) pada aplikasi mobile iPusnas. Temuan ini menegaskan pentingnya memperhatikan ketiga variabel

tersebut dalam pengembangan aplikasi serta memperbaiki dengan cara ditingkatkan variabel *Use*, *Think*, dan *Feel* yang mempengaruhi *User Experience*, serta mempertimbangkan urutan prioritas tingkat kepentingan indikator masing-masing variabel yang telah dianalisis untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Saran perbaikan variabel *Use* secara keseluruhan yakni memperhatikan aspek antarmuka pengguna dengan mengoptimalkan antarmuka pengguna agar lebih intuitif dan responsif, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menemukan fitur-fitur aplikasi. Lalu, aspek akses cepat dengan meningkatkan kecepatan akses dan respons aplikasi, terutama dalam kondisi jaringan internet yang berbeda-beda. Serta, menyediakan panduan atau tutorial penggunaan aplikasi untuk membantu pengguna baru memahami fitur-fitur yang tersedia dengan cepat.

Pada variabel *Feel*, saran perbaikan mencakup memperbarui tampilan visual aplikasi agar lebih modern dan menarik, sehingga meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi. Selain itu, meningkatkan sistem keamanan data pengguna untuk memberikan rasa aman dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi juga sangat penting.

Pada variabel *Think*, saran perbaikan meliputi menambahkan fitur-fitur yang bernilai tambah dan relevan bagi pengguna, seperti rekomendasi buku berdasarkan minat pengguna atau fitur diskusi antar pengguna. Selain itu, memastikan bahwa fitur-fitur yang ada memberikan manfaat jangka panjang bagi pengguna, seperti akses ke bahan bacaan berkualitas dan beragam, juga sangat penting.

Selain itu, penting juga bagi iPusnas untuk terus memantau dan memperbaiki variabel User Experience. Hal ini dapat dilakukan dengan evaluasi secara berkala terhadap pengalaman pengguna, mendengarkan masukan dan umpan balik dari pengguna, serta melibatkan pengguna dalam proses pengembangan aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menggunakan responden masyarakat Indonesia yang menggunakan aplikasi iPusnas. Penelitian selanjutnya dapat melakukan studi kasus pada kelompok khusus seperti pelajar atau mahasiswa untuk mengidentifikasi perbedaan dan kesamaan dalam pengalaman pengguna. Studi kasus yang lebih terfokus pada kelompok tertentu dapat memberikan pandangan yang lebih mendalam dan spesifik mengenai *User Experience*.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk membandingkan hasil dari aplikasi perpustakaan digital serupa. Dengan membandingkan pengalaman pengguna pada beberapa aplikasi perpustakaan digital, dapat diidentifikasi praktik terbaik dan area yang memerlukan perbaikan. Perbandingan ini akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan dapat membantu dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan User Experience pada aplikasi-aplikasi tersebut.